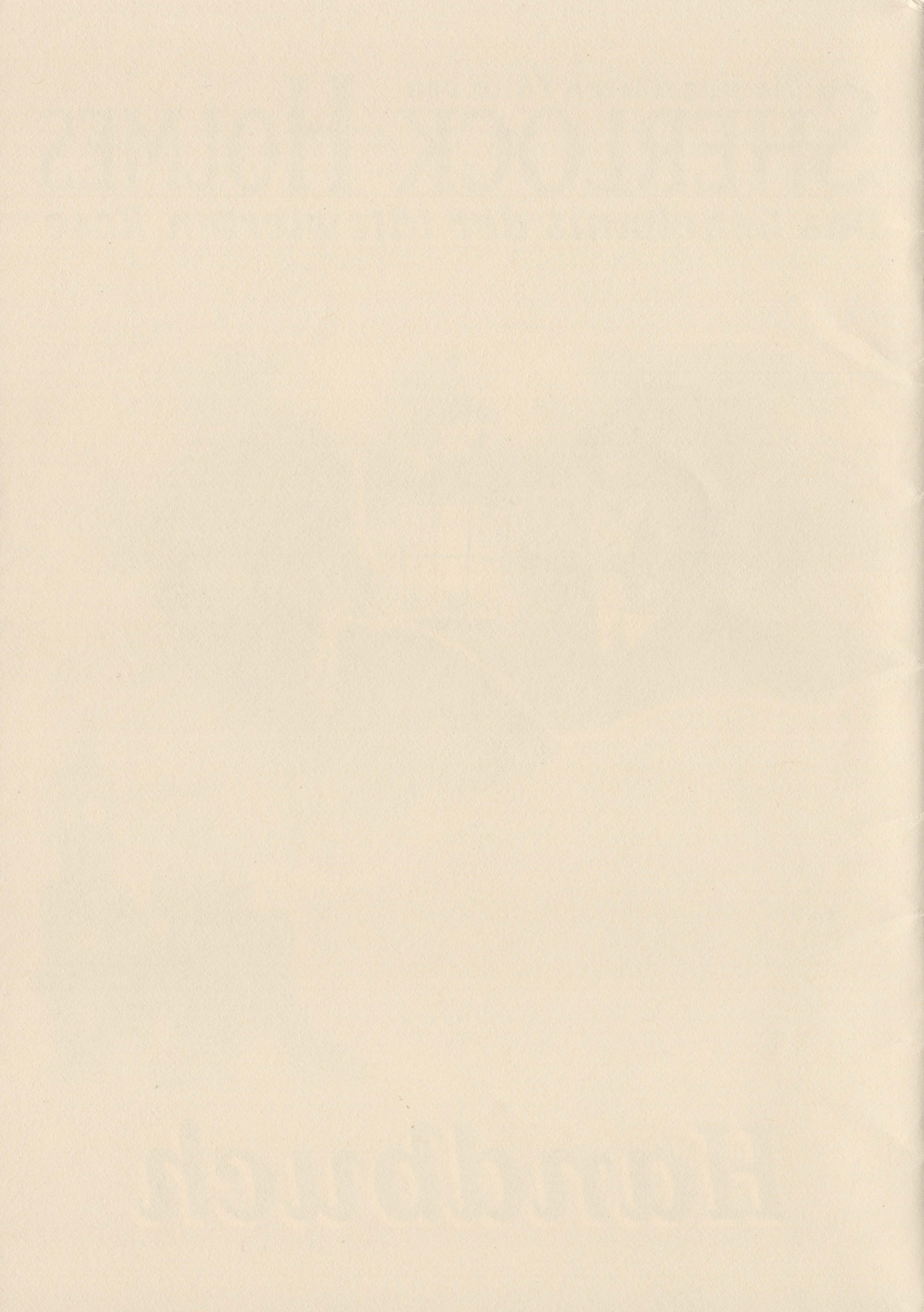
Die ungelösten Fälle von

SHERLOCK HOLMES

Das Geheimnis der tätowierten Rose™



Handbuch



Die ungelösten Fälle von SHERLOCK HOLMES
Das Geheimnis der tätowierten Rose™
Handbuch

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

INHALT

ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNG

Aktion	*Tastatur*	*Maus*
Das Steuerungsmenü anzeigen	**RETURN**-TASTE	Mit rechts anklicken
Befehl oder Menüoption hell unterlegen	**TAB**	Maus bewegen
Befehl oder Menüoption abbrechen	**ESC**	Mit links anklicken neben dem Befehl oder Menüfenster
Hell unterlegten Befehl oder Menüoption auswählen	**RETURN**-TASTE	Mit links anklicken
Holmes/Watson über den Bildschirm bewegen	Den Cursor auf eine leere Stelle bewegen, dann Leertaste drücken	Den Cursor auf eine leere Stelle bewegen, dann mit links anklicken
Den Namen eines Gegenstandes in der Tasche anzeigen oder Dialogzeile hell unterlegen	**TAB**	Mit links anklicken
In der Tasche zum letzten/ersten Gegenstand springen	END/HOME	-
In der Tasche acht Gegenstände weiter oder zurück springen	SEITE HOCH/RUNTER	Mit links die Pfeile im Schiebebalken anklicken
Die Tasche oder das Dialogfenster schließen	**ESC**	Mit links außerhalb der Tasche oder des Dialogfensters klicken
Dialogzeile auswählen	**RETURN**-TASTE/**LEERTASTE**/Dialog-Nummer	Mit links anklicken
Im Dialog zum Anfang oder Ende springen	END/HOME	
Im Dialog je einen Punkt weiter oder zurück springen	PAGE UP/PAGE DOWN	Mit links die Pfeile im Schiebebalken anklicken
In der Tasche das Steuerungsmenü für einen Gegenstand anzeigen	**RETURN**-TASTE	Mit rechts anklicken
In der Tasche den Standardbefehl für einen Gegenstand auswählen	**LEERTASTE**	Mit links anklicken
Den Standardbefehl für einen Gegenstand oder eine Person auswählen oder die Befehle SCHAU, REDE oder VERLASSE verlassen	Den Anwahlpunkt hell unterlegen, dann **LEERTASTE** drücken	Den Anwahlpunkt hell unterlegen, dann mit links anklicken
Auf der Karte nach oben und unten scrollen	END/HOME	Maus bewegen
Auf der Karte nach oben links/unten rechts scrollen	SEITE HOCH/RUNTER	Maus bewegen
Im Tagebuch zum Ende/Anfang blättern	END/HOME	-
Im Tagebuch eine Seite vor/ zurück blättern	SEITE HOCH/RUNTER	Mit links die Pfeile im Schiebebalken anklicken
Den Vorspann überspringen	**ESC**	-

Funktionstastenbelegung

Spiel laden	F1
Spiel sichern	F2
Tasche öffnen	F3
Optionenmenü anzeigen	F4
Tagebuch öffnen	F5
Musik AN/AUS	F6
Soundeffekte AN/AUS	F7
Sprache AN/AUS	F8
Spiel verlassen	F10

***Anmerkung**: Um Auswahlflächen hell zu markieren, Laborexperimente durchzuführen und den Cursor über den Bildschirm zu bewegen, benötigen Sie eine Maus. Die Anleitungen in diesem Handbuch gehen davon aus, daß Sie eine Maus verwenden. Eine komplette Übersicht aller Tastatur-Möglichkeiten finden Sie oben.*

EINLEITUNG

Vorwort

"Es sind niederträchtige Machenschaften im Gange, Holmes, wenn Sie bloß klar genug denken könnten, um sie zu erkennen." So schalt mich Dr. Watson an einem kühlen Oktoberabend des Jahres 1889 aus. Ich hatte seine ätzende Kritik verdient: Ich war, sagen wir mal, ein wenig langsam darin gewesen, das üble Verbrechen zu entdecken, das seine Bemühungen ausgegraben hatten. Nicht zum ersten Mal war es mein Freund und Kollege, der mich in die richtige Richtung wies. Meine Verworrenheit zu diesem Zeitpunkt war natürlich verständlich, aber kaum entschuldbar.

Wir hatten fast eine Woche lang nur in unseren Zimmern herumgelungert. Der Mangel an Beschäftigung förderte unsere Zanklust und verpestete die Luft wie ein schwefeliger Nebel. Kurz bevor die Sache aus dem Ruder zu laufen drohte, erhielten wir eine Einladung von meinem Bruder Mycroft. Er bat uns zu einer Konsultation in den Diogenes Club. Dankbar für die Abwechslung machten wir uns auf den Weg zur Pall Mall. Aber gerade, als wir ankamen, legte eine Explosion den Club in Schutt und Asche; Mycroft wurde schwer verletzt.

Ich wurde durch diese grausame Wendung geistig völlig gelähmt. Um die Wahrheit zu sagen, begann ich, mit dem Schicksal zu hadern und zu schmollen. Watson andererseits war die personifizierte Aktivität. Er machte es zu seiner heiligen Mission, mich von meinem Hintern hochzubekommen. Mit Ausdauer, Inspiration und ein wenig Glück fand er einen Weg, mich in Aktion zu versetzen. Und das war gut so; ich bin ihm für sein Verständnis und seine Hartnäckigkeit auf ewig dankbar. Zum guten Schluß retteten unsere Ermittlungen die nationale Sicherheit, bewahrten die Regierung vor Blamage und Rücktritt und schützten die Ehre der königlichen Familie.

Ich glaube, Watson hat die schwierige Untersuchung dokumentiert und als Teil seines geheimen Archivs verwahrt. Ich bin sicher, er hat sich für die Affäre einen perfekten, wohlklingenden Namen einfallen lassen. Doch das tut kaum etwas zur Sache. Der Fall wird nie ans Licht der Öffentlichkeit gelangen, bevor nicht die meisten der Beteiligten längst tot sind. Ich vertraue Watson völlig, daß er in seiner Beurteilung allen gerecht wird.

S. H.

DAS GEHEIMNIS DER TÄTOWIERTEN ROSE™

Als der Diogenes Club in der Pall Mall explodierte, hätte fast ganz England die Erschütterung zu spüren bekommen. Unsere kleine Welt in der Baker Street 221 b jedenfalls hat sie auf den Kopf gestellt. Schmerz und große Gefahren kamen uns äußerst nahe bei diesem Fall aus meinen geheimen Archiven. Die Aufklärung dieses weitverzweigten Verbrechens verlangte Sherlock Holmes' ganzes logisches Kombinationsvermögen sowie all sein profundes kriminaltechnisches Wissen.

Während Mycrofts Leben im St. Bart's an einem seidenen Faden hing, hatte sich Holmes in tiefster Verzweiflung in sein Zimmer verkrochen. Sein Zustand war mehr als nur besorgniserregend. Ich schlüpfte in eine ungewohnte Rolle und versuchte, eine ablenkende Beschäftigung für ihn zu finden. Natürlich war mir nicht im Entferntesten klar, was für eine komplexe und weitreichende Untersuchung ich damit in Gang setzen würde.

Mein Hauptziel war es, Holmes aus seiner Selbstzerfleischung herauszureißen. Erstaunlicherweise fand ich bei Scotland Yard sehr wenig Hilfreiches. Es gab allerdings ein wenig spekulatives Gerede über die Explosion im Diogenes Club. Es war kein Anflug von Brillanz, der mich veranlaßte, mich an dieser Konversation zu beteiligen, eher der verzweifelte Versuch, Holmes abzulenken. Die Explosion im Diogenes Club war einfach der letzte Strohhalm.

Wie Holmes hatte ich auch die offizielle Erklärung für die Explosion geglaubt: ein tragischer Unfall, nichts weiter. Im Laufe meiner Nachforschungen aber bildete ich mir eine völlig andere Meinung. Ich besuchte verschiedene Schauplätze, um Spuren zu sammeln. Zunächst fand ich weniger heraus, als Holmes es getan hätte, wäre das sein Fall gewesen. Ich bewegte mich langsamer voran, handelte weniger entschlossen und erhielt weniger Informationen. Es erstaunte mich nicht, daß die Leute weniger bereitwillig mit mir redeten. Zuletzt stieß ich auf ein entscheidendes Beweisstück und konnte Holmes auf überzeugende Weise dazu bringen, seinen durchtrainierten Verstand auf diesen Fall anzusetzen, ein Geheimnis, das verwirrender und möglicherweise tödlicher werden konnte als "Eine Studie in Scharlachrot". Mit neuem Mut stürzte sich Holmes auf die vielen Verbrechen, die zusammen seine vielleicht größte Herausforderung bildeten: *Das Geheimnis der tätowierten Rose*™.

Nun denn, kommen Sie, zünden Sie die Lampe an. Machen Sie es sich im kuscheligen Sessel bequem, sammeln Sie Ihre geistigen Kräfte und bereiten Sie sich auf etwas ernsthafte Schnüffelei vor. Wie Holmes werden Sie mehrere verdächtige Personen befragen müssen, werden belastendes und beweiskräftiges Material aufspüren, Experimente auf dem Labortisch vornehmen und aus Ihren scharfen Beobachtungen logische Schlüsse ziehen müssen. Ihr Betätigungsfeld ist ein Mikrokosmos des Viktorianischen Englands. Sie werden Staatschefs in ihren Salons, Clubs und Büros treffen, werden die heruntergekommenen Hotels des berüchtigten Londoner East Ends kennenlernen. Um diesen verwirrenden Fall zu lösen, müssen Sie tapfer und entschlossen handeln. Sie haben keine Minute zu verlieren. Die Konsequenzen eines möglichen Versagens wären zu grotesk, als daß man sie ernsthaft in Betracht ziehen könnte.

Dr. med. John H. Watson, ehem. im Dienst Ihrer Majestät Indischer Armee

DER SPIEL-BILDSCHIRM



Wir haben alles Rätselhafte aus der Spielsteuerung herausgefiltert und in die Story gepackt, wo es hingehört. Es ist kinderleicht, sich auf dem Spielbildschirm zurechtzufinden, Befehle auszuwählen oder Holmes und Watson von einem Ort zum nächsten zu führen.

Klickflächen

Bewegen Sie den Cursor über den Spielbildschirm: An manchen Stellen erscheint Text und weist auf eine Klickfläche hin. Der Klickflächentext kann der Name eines Gegenstandes oder einer Person sein. Wo immer Sie solche Texte sehen, können Sie das entsprechende Objekt anklicken.

Wenn Sie es mit links anklicken, aktivieren Sie den Standardbefehl für diese Klickfläche (z. B. **SCHAU**, **REDE** oder **VERLASSE**), während ein Klick mit der rechten Maustaste das Steuerungsmenü aufruft, aus dem Sie weitere Befehle auswählen können.

Bewegung auf dem Spielbildschirm

Holmes und Watson bewegen sich automatisch zu vielen Klickflächen hin, wenn die Klickfläche aktiviert ist. Sie können die beiden aber auch zu anderen Bereichen des Spielbildschirms schicken.

- Um Holmes oder Watson zu anderen Bereichen des Spielbildschirms zu schicken, bewegen Sie den Cursor über eine freie Stelle (ohne Klickfläche also), und klicken Sie mit der linken Maustaste, oder drücken Sie die **LEERTASTE**.

Achten Sie darauf, alle Schauplätze genau zu untersuchen, indem Sie Holmes und Watson auch in die entlegeneren Ecken schicken. Denn in einigen Gegenden ist mehr zu finden, als man auf den ersten Blick sieht. Während sich Holmes und Watson bewegen, scrollt der Bildschirm mit ihnen, und dadurch entdecken Sie vielleicht neue Türen, Räume oder Klickflächen, die sich zu erkunden lohnen.

BEFEHLE

Es gibt viele Befehle in *Das Geheimnis der tätowierten Rose™*. Einige Befehle sind für alle Gegenstände und Personen im Spiel anwendbar. Sie können beispielsweise alles an**SCHAU**en, was eine Klickfläche hat, und schon sehen Sie eine kurze Beschreibung des Gegenstandes oder der Person. Einige andere Befehle hingegen sind nur für einen ganz bestimmten Gegenstand verfügbar.

Um Ihren Weg durch das Spiel zu finden, müssen Sie sich Gegenstände an**SCHAU**en, mit Leuten **REDE**n, und bei vielen Gegenständen befehlen Sie ein herzhaftes **NIMM**, damit Holmes sie in die Tasche steckt. Durch solche interaktiven Befehle beeinflussen Sie die Spielumgebung.

Wenn Ihr Cursor über eine Klickfläche auf dem Spielbildschirm gleitet, können Sie den Standardbefehl für dieses Objekt ausführen lassen, indem Sie es mit links anklicken. Wenn es sich um die Klickfläche eines Gegenstandes handelt, ist **SCHAU** der Standardbefehl, und eine Beschreibung des Gegenstandes erscheint. Der Standardbefehl für die Klickfläche einer Person ist entweder **SCHAU** oder **REDE**.

- Um die anderen Befehle zu sehen, die verfügbar sind für die jeweilige Klickfläche, klicken Sie mit der rechten Maustaste, wenn der Cursor über der Klickfläche steht. Das Steuerungsmenü mit den verfügbaren Befehlen erscheint.

Das Steuerungsmenü



Sie können einen der angezeigten Befehle auswählen, in Ihre Tasche schauen oder das Optionenmenü aufrufen. **TASCHE** und **OPTIONEN** erscheinen immer, das sind die Standardbefehle.

Unten finden Sie eine kurze Beschreibung der gebräuchlicheren Befehle und wie man sie verwendet. Es handelt sich nur um eine Beispiel-Liste. Das Spiel enthält viele Aktionen und die entsprechenden Befehle - mit einem einfachen Mausklick können Sie sie ausführen lassen.

SCHAU

Holmes verfügt über eine ausgeprägte Beobachtungsgabe, die er bis an die Grenze des Machbaren nutzt, um auch die hinterhältigsten Probleme zu durchschauen. Benutzen Sie den Befehl **SCHAU**, um eine Beschreibung eines Gegenstandes oder einer Person zu erhalten. Wenn dieser Befehl aktiv ist, verwandelt sich der Mauszeiger in eine Lupe.

REDE

Mit Hilfe des Befehls **REDE** können Sie sich mit jemandem unterhalten. Nicht jeder, der auf der Bildfläche erscheint, steht auch für ein Gespräch zur Verfügung, und nicht jeder, der sich ansprechen läßt, will Ihnen auch antworten. Manchmal müssen Sie jemanden erst an**SCHAU**en, bevor Sie mit ihm oder ihr sprechen können. Der Befehl **REDE** erscheint erst gar nicht, solange Sie die Person nicht angesehen haben. Bei anderen Gelegenheiten müssen Sie erst noch ein wenig weiterrecherchieren, etwas aus Ihrer Tasche benutzen oder ein Rätsel lösen, bevor eine bestimmte Person all Ihre Fragen beantwortet.



Wenn Sie **REDE** auswählen oder eine Personen-Klickfläche mit links anklicken, die **REDE** als Standardbefehl hat, öffnet sich ein Dialogfenster. Manchmal können Sie nur eine einzige Zeile anwählen, meistens jedoch haben Sie die Wahl zwischen mehreren. Es bleibt Ihnen überlassen, worüber Sie reden wollen. Doch Sie werden nie für eine falsche Wahl "bestraft".

- Um durch die Dialogmöglichkeiten zu blättern, drücken Sie die **TAB**-Taste.

Nimm

Benutzen Sie diesen Befehl, um Gegenstände in die Tasche zu stecken. Siehe auch *Die Tasche benutzen*.

Untersuche

Benutzen Sie diesen Befehl, um sich Gegenstände genauer anzusehen. Manchmal dient dieser Befehl auch dazu, einen untersuchten Gegenstand gleich in die Tasche zu stecken, oder Sie können einen weiteren Befehl erst nach der Untersuchung verwenden. Klicken Sie immer mit rechts auf die Gegenstände, um nachzusehen, ob noch andere Befehle anwendbar sind.

Bewege

Der Befehl **BEWEGE** dient nicht dazu, Holmes sondern Gegenstände von einem Ort zum anderen zu bewegen. Wenn Sie einen Gegenstand **BEWEGE**n, **SCHAU**en Sie ihn sich immer an, so wie auch den Platz, den Sie damit freigeräumt haben - meist gibt es hier neue Informationen.

Öffne

Der Befehl **ÖFFNE** kann eine Türe öffnen, damit Sie den Raum verlassen können, Sie können damit aber auch Kisten, Dosen, Schubladen usw. **ÖFFNE**n.

Verlasse

Mit diesem Befehl verlassen Sie ein Zimmer oder einen Ort - nicht aber das Spiel. Manchmal müssen Sie erst eine Klickfläche finden, um einen Raum VERLASSEn zu können. Weitere Informationen unter *Bewegung in London*.

Die Tasche benutzen

Als Holmes oder Watson sammeln Sie Gegenstände ein, die ihnen bei Ihren Ermittlungen helfen. Diese Gegenstände verwahren Sie in Ihrer Tasche. Sie werden in einem eigenen Fenster angezeigt, wenn Sie im Steuerungsmenü den Punkt **TASCHE** anklicken.

Klicken Sie einen Gegenstand in der Tasche mit links an, um ihn näher anzuSCHAUen

Klicken Sie mit rechts auf einen Gegenstand, um nachzusehen, ob noch weitere Befehle möglich sind



Klicken Sie auf diese Pfeile, um nach oben oder unten durch die Gegenstände in der Tasche zu blättern

Klicken Sie einen Gegenstand in der Tasche mit links an, dann können Sie ihn sich jederzeit näher an**SCHAU**en. Oft bekommen Sie neue Informationen über einen Gegenstand, wenn Sie ihn sich noch einmal an**SCHAU**en, nachdem Sie ihn in die Tasche eingepackt haben.

Achten Sie genau auf die Beschreibungen der mitgenommenen Gegenstände - es könnten sich wichtige Hinweise für zukünftige Verwendungsmöglichkeiten darin verstecken.

Wenn ein neuer Befehl für einen Gegenstand in der Tasche zur Verfügung steht, können Sie ihn mit einem Rechtsklick auf den Gegenstand entdecken. Diese Befehle sind nur für diesen einen Gegenstand gedacht und sollten auch an diesem Ort angewendet werden. Wenn Sie in Ihrer Untersuchung nicht weiterkommen, durchsuchen Sie mal Ihre Tasche und schauen Sie nach, ob neue Befehle zur Verfügung stehen. Vielleicht sind ja wirklich welche hinzugekommen, und Sie haben neue Möglichkeiten, mit einem bestimmten Gegenstand zu hantieren.

Ein paar der Befehle, die für Gegenstände in Ihrer Tasche möglich sind:

Geben Hiermit geben Sie einer anderen Person einen Gegenstand aus Holmes' Tasche. Vielleicht wollen Sie ja jemandem Geld geben, oder vielleicht ein Beweisstück oder einen Ausweis.

Zeigen So zeigen Sie einem anderen etwas aus Holmes' Tasche. Wenn Sie einem widerspenstigen Zeugen gewisse Gegenstände unter die Nase halten, kann das manchmal Wunder wirken.

Benutze Benutzen Sie hiermit einen Gegenstand an einer Person oder einen Gegenstand in der Umgebung.

Analysieren Sie nehmen einen Gegenstand aus der Tasche und fertigen eine Analyse davon auf dem Labortisch in der Baker Street 221 b. Sie müssen also in der Wohnung in der Baker Street sein, um diesen Befehl benutzen zu können.

Um einen Gegenstand aus der Tasche zu benutzen:

1. Wählen Sie **TASCHE** aus dem Steuerungsmenü. Ein Fenster mit acht Gegenständen öffnet sich. Klicken Sie auf die Pfeile nach oben oder unten, um alle Gegenstände in der Tasche durchzublättern, oder klicken Sie auf den Balken rechts im Fenster und ziehen Sie ihn nach oben oder unten.
2. Um nachzusehen, ob der Befehl für eine bestimmte Handlung verfügbar ist, klicken Sie mit rechts auf den betreffenden Gegenstand. Ist er verfügbar, klicken Sie den Befehl mit links an und ziehen dann den Gegenstand zu der Person oder dem Objekt, mit dem Sie ihn verwenden wollen. Ein kurzer Text bestätigt Ihren Befehl.

- Um beispielsweise Wiggins einen Knopf zu geben, öffnen Sie zunächst Ihre Tasche. Sie klicken mit rechts auf den Knopf, um nachzusehen, ob der Befehl **GEBEN** zur Verfügung steht. Dann klicken Sie mit links auf **GEBEN** und ziehen den Knopf hinüber zu Wiggins. Wenn daraufhin der Text "**Knopf an Wiggins geben**" erscheint, bestätigen Sie diesen Befehl mit einem Mausklick.
- Manchmal ist ein Befehl erfolgreich, manchmal nicht. Wenn Sie keine rechte Wirkung erzielen, schauen Sie sich mal nach anderen Gegenständen oder Personen um, die erfolgversprechender aussehen.
- Um die Tasche zu schließen, klicken Sie einfach irgendwo außerhalb des Taschen-Fensters auf den Bildschirm.

BEWEGUNG IN LONDON

Das Geheimnis der tätowierten Rose™ spielt an vielen, verschiedenen Handlungsorten, von denen jeder durch ein Symbol auf der Karte repräsentiert wird. Jeder Handlungsort kann aus mehreren einzelnen Räumen oder Plätzen bestehen. So erscheint beispielsweise Baker Street 221 b als erstes Symbol auf der Karte. Dieser Handlungsort besteht aber aus drei Einzelräumen: Es gibt die Straße vor der Wohnung, den Wohnraum und Holmes' Schlafzimmer.

- Um einen Ort zu verlassen, suchen Sie sich die Klickfläche Verlasse oder In die Stadt und klicken Sie sie mit links an. Diese Klickflächen finden Sie üblicherweise am Rand der Handlungsorte.

—oder—

- Suchen Sie die Türe oder die Klickfläche, die aus dem Zimmer hinausführt, und klicken Sie sie mit rechts an, um das Steuerungsmenü aufzurufen. Suchen Sie sich den passenden Befehl aus (**ÖFFNE** oder **VERLASSE**), klicken Sie mit links darauf oder drücken Sie die **LEERTASTE**.
- Um ein Zimmer oder einen Platz innerhalb eines Handlungsortes zu verlassen, suchen Sie nach den entsprechenden Klickflächen am Rande der Räume. Wenn Sie beispielsweise im Leichenschauhaus im St. Bart's sind und zur neuen Krankenstation wollen, bewegen Sie den Cursor am Rande des Spielbildschirm entlang, bis Sie die Klickfläche Zur neuen Krankenstation finden. Sie klicken sie mit links an oder drücken die **LEERTASTE**.

Die Karte

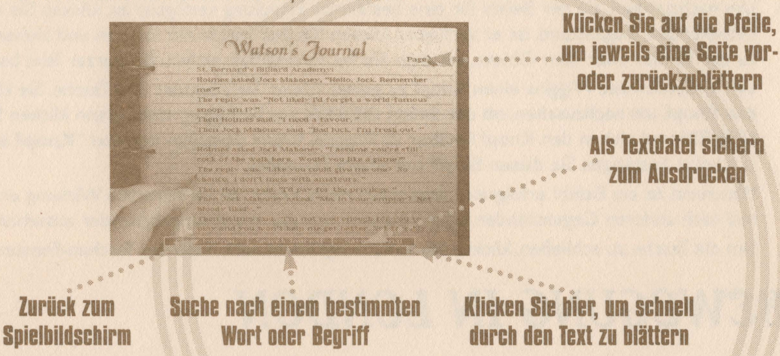
Wenn Sie einen Handlungsort verlassen, erscheint eine Straßenkarte von London. Symbole repräsentieren darauf die verschiedenen Handlungsorte, auf die Sie im Laufe Ihrer Ermittlungen gestoßen sind. Insgesamt gibt es über zwanzig Symbole, die jeweils erst dann erscheinen, wenn Sie Informationen über einen neuen Handlungsort bekommen. Jeder Ort hat einen Namen.

- Um sich den Namen eines Handlungsortes anzusehen, bewegen Sie einfach den Cursor über das Symbol, und der Name erscheint.
- Um zu einem Handlungsort zu gehen, bewegen Sie einfach den Cursor über das Symbol, und klicken Sie es mit links an.

WATSONS TAGEBUCH

Benutzen Sie Watsons Tagebuch als Hilfsmittel, um Ihre Fortschritte im Spiel zu kontrollieren. Watson fängt an, sich Notizen zu machen, sobald Holmes die Ermittlungen aufnimmt, daher steht das Tagebuch auch erst ab dann zur Verfügung. Der Doktor notiert alle Gespräche, aber nicht Ihre Beobachtungen. Sie sollten sich also selbst notieren, welche Gegenstände und Personen Sie wo und mit welchem Ergebnis untersucht haben.

Anmerkung: *Wenn Sie Probleme dabei haben, mit der Maus durch das Tagebuch zu blättern, benutzen Sie einfach die Tasten SEITE HOCH bzw. SEITE RUNTER auf Ihrer Tastatur.*



So benutzen Sie das Tagebuch:

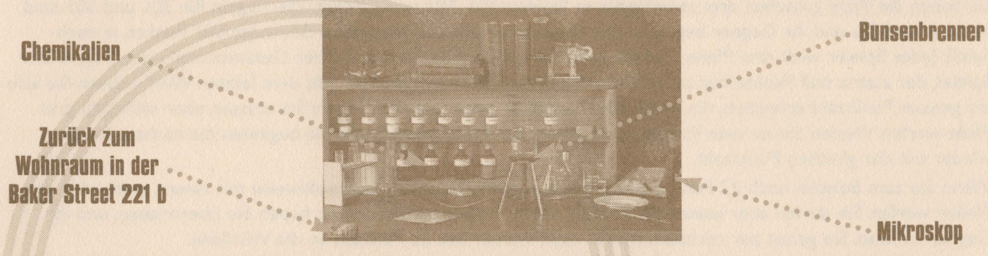
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Dr. Watson, um das Steuerungsmenü aufzurufen, und wählen Sie **TAGEBUCH**. Watsons Tagebuch öffnet sich.
   - Sie können das Tagebuch auch über die Funktionstaste F5 öffnen.
   - Sie können im Tagebuch vorwärts und rückwärts blättern, indem Sie auf die Pfeile klicken oder die Tasten **SEITE HOCH** bzw. **SEITE RUNTER** auf Ihrer Tastatur benutzen.
2. Um nach einem bestimmten Wort oder einer Zeichenfolge zu suchen, wählen Sie **TAGEBUCH DURCHSUCHEN**. Ein Textfenster mit einem blinkenden Cursor öffnet sich.
3. Geben Sie das gesuchte Wort oder die Zeichenfolge ein. Wählen Sie dann entweder **RÜCKWÄRTS SUCHEN** oder **VORWÄRTS SUCHEN**. Das Programm bringt Sie zur ersten Stelle, an der der gesuchte Text erscheint. Findet es keine solche Textstelle, meldet es "Text nicht gefunden!".
4. Suchen Sie weiter, vorwärts und rückwärts, um alle entsprechenden Textstellen zu sehen. Um die Suche abzubrechen, klicken Sie auf **SUCHE ABBRECHEN** oder drücken einfach **ESC**.
5. Wählen Sie **TAGEBUCH SCHLIESSEN** oder drücken Sie **ESC**, um das Tagebuch wegzupacken und in Ihren Ermittlungen fortzufahren.

Das Tagebuch abspeichern:

1. Wählen Sie **TAGEBUCH SICHERN**. Ein Textfenster mit dem derzeitigen Dateinamen und dem Pfad öffnet sich, etwa **C:\HOLMES2\JOURNAL**. Ein blinkender Cursor zeigt Ihnen, daß Sie einen Dateinamen eingeben können.
2. Geben Sie dem Tagebuch also einen Namen und drücken Sie die **RETURN**-TASTE. Das Tagebuch wird als .TXT-Datei gespeichert, die Sie mit einer Textverarbeitung ausdrucken können.

SO BENUTZEN SIE DEN LABORTISCH

Bei Holmes kann man sich darauf verlassen, daß er sich bei jeder ernsthaften Ermittlung seines Labortisches bedient, und *Das Geheimnis der tätowierten Rose*™ ist da keine Ausnahme. Sie können auf dem Labortisch **ANALYSIEREN** oder einen Gegenstand genauer **UNTERSUCHE**n. Überprüfen Sie den Inhalt Ihrer Tasche, wenn Sie mal wieder in der Baker Street 221 b sind, um zu sehen, welche Gegenstände Sie eventuell auf dem Labortisch analysieren können.



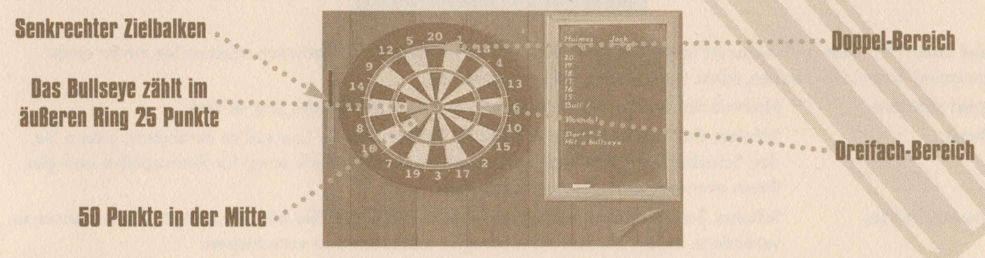
Sobald Sie sich einmal an den Labortisch gesetzt haben, müssen Sie mit Chemikalien, Reagenzgläsern, Lupe, Streichhölzern und anderen Gerätschaften hantieren, um Ihre Experimente durchzuführen. Versuchen Sie alles, wenn Sie sich nicht sicher sind, wie man ein bestimmtes Experiment durchführt, und wenn es nicht klappt, versuchen Sie es noch in einer anderen Reihenfolge. Gesunder Menschenverstand und etwas Neugier sind alles, was Sie für erfolgreiche Laborexperimente brauchen. Denken Sie daran, sich alle Gegenstände anzu**SCHAU**en, die Sie **ANALYSIEREN**, sobald das Experiment beendet ist.

1. Mit links die Gegenstände anklicken und auf den Labortisch ziehen, die Sie benutzen wollen.
2. Ziehen Sie die Gegenstände zu den Objekten hinüber, mit denen Sie sie verwenden wollen. Klicken Sie beispielsweise mit links auf die Streichhölzer, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Streichhölzer zum Bunsenbrenner hinüber.
3. Lassen Sie dort die Maustaste los, um den Vorgang zu starten. Wenn die gewählte Kombination richtig war, wird der entsprechende Teil des Experimentes durchgeführt. Beim obigen Beispiel zünden also die Streichhölzer den Bunsenbrenner an.

- Bei einigen Experimenten müssen Sie die Chemikalien und Laborgeräte in einer bestimmten Reihenfolge benützen. Vielleicht benutzen Sie ja die richtigen Sachen, aber in der falschen Reihenfolge - probieren Sie ein paar Varianten durch.

DARTS SPIELEN

Zu einem bestimmten Zeitpunkt im Verlaufe Ihrer langwierigen Ermittlungen fordert man Sie vielleicht auf, die Ärmel zu einem freundschaftlichen Ründchen Darts hochzukrempeln.



Sie können entweder über die Tastatur oder mit der Maus spielen. Ein Klick mit der linken Maustaste oder ein Druck auf die **LEERTASTE** startet die Bewegung der Wurfhand.

1. Um das Spiel zu beginnen, klicken Sie mit links oder drücken Sie die **LEERTASTE**. Holmes' Wurfhand bewegt sich waagerecht über den Bildschirm.
2. Wenn die Hand an die Stelle kommt, wo Sie sie hinhaben wollen, klicken Sie wieder mit links oder drücken Sie noch mal die **LEERTASTE**. Der rote, senkrechte Zielbalken links vom Wurfpfeil bewegt sich nach oben.

3. Klicken Sie wieder mit links oder drücken Sie die **LEERTASTE** ein drittes Mal, um den Balken an der gewünschten Stelle zu stoppen, und Holmes wirft den Pfeil.

Sie haben pro Runde drei Würfe. Sie und Ihr Gegner werfen abwechselnd. Sie müssen ein Spiel beenden, um von der Dartscheibe wegzukommen - Sie können kein Dartspiel abbrechen.

301, 501 und Cricket

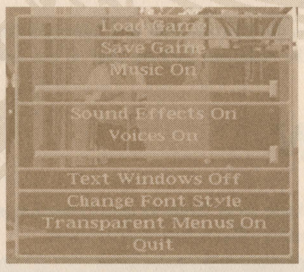
Sie haben die Wahl zwischen drei verschiedenen Spielen: 301, 501 und Cricket. Die Regeln für 301 und 501 sind recht simpel: Sie und Ihr Gegner beginnen mit derselben Punktzahl (entweder 301 oder 501 Punkte, je nach Spiel). Jeder Spieler wirft drei Pfeile, und die geworfene Punktzahl wird von Ihrer Gesamtsumme abgezogen. Der Spieler, der zuerst null Punkte hat, ohne in die Miesen zu kommen, gewinnt. Mit dem letzten Wurf müssen Sie also die genaue Punktzahl erreichen, die Ihnen noch verbleibt, ohne zuviel zu holen; Sie müssen aber nicht alle drei Pfeile werfen. Werfen Sie zu viele Punkte, wird keiner der Pfeile gezählt, und Sie beginnen die nächste Runde wieder mit der gleichen Punktzahl.

Wenn Sie zum Beispiel noch 22 Punkte übrig haben, können Sie diese Zahl wahlweise mit einem, zwei oder drei Pfeilen werfen. Sie dürfen aber keinesfalls 23 oder mehr Punkte machen, sonst haben Sie übertrieben, und Ihr Gegner ist dran. Sie gehen zur nächsten Runde dann wieder mit 22 Punkten an die Wurflinie.

Das Cricket-Spiel ist etwas kniffliger. Sie und Ihr Gegner versuchen, das Bullseye und die Zahlen von 20 bis 15 je dreimal zu treffen. Der Spieler, der dieses Ziel bei einer Zahl oder dem Bullseye zuerst erreicht hat, kann weiterhin darauf zielen, um Punkte zu kassieren. Sobald aber der andere Spieler auch diese Zahl (oder das Bullseye) dreimal getroffen hat, ist das entsprechende Feld "tot" und zählt keine Punkte mehr. Wer alle Nummern durchgeworfen hat und die meisten Punkte sein eigen nennt, hat gewonnen. Sie können statt drei einzelner Treffer auch einen Dreifach-Treffer (einen Pfeil im Dreifach-Bereich) einer Zahl landen. Ein Treffer in die Mitte des Bullseyes zählt wie zwei Treffer.

DAS OPTIONENMENÜ

Wählen Sie dieses Menü, um Spiele zu laden, zu speichern oder zu verändern, um Sound- und Textoptionen zu ändern oder um das Spiel zu beenden.



Spiel laden Mit diesem Menüpunkt laden Sie einen gespeicherten Spielstand. Natürlich müssen Sie zuvor einen Spielstand gespeichert haben, sonst kann hier ja keiner erscheinen.

Spiel sichern Hiermit sichern Sie ein laufendes Spiel. Siehe *Spiele laden und sichern.*

Musik Schaltet die Musik im Spiel **AN/AUS**. Sie können die Lautstärke verändern, indem Sie den Schieberegler anklicken und verschieben. Die Musik sorgt für Atmosphäre und gibt Ihnen eventuell eine gewisse Inspiration.

Soundeffekte Schaltet Soundeffekte und Sprachausgabe **AN/AUS**. Sie können auch hier die Lautstärke verändern, indem Sie den Schieberegler anklicken und verschieben.

Textfenster Schaltet die Textfenster **AN/AUS**. Wenn Sie die Sprachausgabe **AUS**geschaltet haben, können Sie diese Option nicht verändern. Selbst wenn Sie die Textfenster **AUS**geschaltet haben, erscheinen Beschreibungen von Gegenständen sowie die Fragen, die Sie Holmes und Watson in den Mund legen, trotzdem noch in Textfenstern (damit Sie zum Beispiel noch eine bestimmte Frage auswählen können).

Schriftart ändern	Klicken Sie öfters auf diese Option, um sich die verschiedenen Stile anzusehen, die für die Schrift im Spiel zur Auswahl stehen. Das Menü selbst ändert seinen Schriftstil, während Sie klicken, so daß Sie sich von den verschiedenen Fonts ein Bild machen und einen aussuchen können. Diese Änderung betrifft alle Texte im Spiel.
Transparente Menüs	Läßt sich **AN/AUS**schalten. Wenn die Menüs transparent sind, können Sie den Spielbildschirm dahinter sehen. Um sich aber auf den Text zu konzentrieren, können Sie die transparenten Menüs **AUS**schalten.
Ende	Wählen Sie diesen Menüpunkt, um das Spiel zu beenden und das Programm zu verlassen. Vergewissern Sie sich, daß Sie vorher Ihren Spielstand abgespeichert haben. Bei der Frage "Spiel beenden? Sind Sie sicher?" wählen Sie **JA**, um das Programm zu beenden, oder **NEIN**, um doch weiterzuspielen.

SPIELE LADEN UND SICHERN

Das Geheimnis der tätowierten Rose™ ist ein komplexes und vielschichtiges interaktives Abenteuer. Sie werden niemals dafür bestraft, wenn Sie einen falschen Weg wählen oder eine falsche Entscheidung treffen. Sie müssen das Spiel nicht speichern, um eine Untersuchung abzuschließen, oder um zu einer bestimmten Stelle zurückzukehren, weil Sie in eine Sackgasse geraten sind. Sie sollten gespeicherte Spielstände statt dessen wie Lesezeichen verwenden, um zurückzublättern und zu sehen, wie sich die Geschichte anders entwickeln könnte. Natürlich sollten Sie auch Ihren Spielstand speichern, bevor Sie mit einer Spielrunde aufhören.

Einen Spielstand sichern:

1. Wählen Sie **SPIEL SICHERN** aus dem Optionenmenü, oder drücken Sie die Funktionstaste F2. Ein Fenster mit dreißig Positionen öffnet sich, in die Sie einen Namen eingeben können. Sie können also bis zu dreißig verschiedene Spielstände sichern.
2. Unterlegen Sie Position 1 hell mit dem Cursor, und drücken Sie die Maustaste oder die **RETURN**-TASTE.
- Drücken Sie **ESC**, um die Position und die Liste zu verlassen.
3. Geben Sie einen Namen ein, und drücken Sie die **RETURN**-TASTE. Der Spielstand wird gespeichert und kann nun jederzeit wieder aus der Liste abgerufen werden. Beim nächsten Speichern eines Spielstandes können Sie eine leere Position auswählen oder auch eine "gefüllte", deren Spielstand dann überschrieben wird.

Einen Spielstand laden:

1. Wählen Sie **SPIEL LADEN** aus dem Optionenmenü oder drücken Sie die Funktionstaste **F1**. Ein Fenster mit einer Liste Ihrer gespeicherten Spielstände öffnet sich.
- Drücken Sie **ESC**, um die Position und die Liste zu verlassen.
2. Wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, und drücken Sie die **RETURN**-TASTE oder die Maustaste. Das Spiel wird geladen, und Sie machen an der Stelle weiter, an der Sie beim letzten Mal gespeichert haben.

TIPS & TRICKS

Diese Tips und Tricks verraten keine Rätsellösungen und verderben auch nicht den Spaß an der Suche. Statt dessen schlagen sie nur einen bestimmten Spielstil vor, der höchstwahrscheinlich zum Erfolg führen dürfte.

- Bevor Sie mit der Jagd beginnen, besonders als Holmes, erforschen und betrachten Sie alles in der Baker Street 221 b. Es ist immer gut zu wissen, welche Hilfsmittel für die kommenden Ermittlungen in der eigenen Wohnung vorhanden sind.
- **REDE**n Sie mit Watson, wenn Sie glauben, in eine Sackgasse geraten zu sein. Er ist eine Fundgrube für Informationen und hat oft ganz wunderbare Vorschläge, wie die Ermittlungen weitergehen könnten.
- **SCHAU**en Sie sich immer alles an, was ein Handlungsort zu bieten hat. **SCHAU**en Sie sich auch die Personen an, mit denen Sie reden. Die Beschreibungen könnten Hinweise auf den Charakter der Betreffenden bieten oder Sie auf Wege hinweisen, Ihr Gegenüber zu manipulieren, oder sagen wir lieber, positiv zu beeinflussen.

- **SCHAU**en Sie sich alle eingesammelten Gegenstände an, *nachdem* Sie sie in die Tasche gepackt haben. Das könnte neue Informationen einbringen.
- Benutzen Sie das Tagebuch, um Gespräche zu rekapitulieren.
- Wenn Sie glauben, eine Unterhaltung sei beendet, **SCHAU**en Sie sich gut um und hantieren Sie etwas herum. **REDE**n Sie beispielsweise mit Watson oder **SCHAU**en Sie in Ihre Tasche, und dann reden Sie noch mal mit der Person, mit der Sie sich gerade unterhalten haben. Vielleicht sind ja neue Dialogzeilen aufgetaucht.
- Machen Sie immer soviel, wie Sie können. Wenn ein Befehl zur Verfügung steht und Sie ihn noch nicht benutzt haben, ist die Gefahr groß, daß Ihnen wichtige Informationen entgehen. Zum Beispiel könnte Holmes einen Blumentopf in der Wohnung eines Verdächtigen **BEWEGE**n. Daraufhin erscheint der **UNTERSUCHE**-Befehl neu. Holmes untersucht die Stelle, wo der Topf gestanden hat, und findet einen Safeschlüssel (das ist nur als Beispiel gedacht; kommt so im Spiel nicht vor).
- Wenn Sie sich vorkommen, als wateten Sie durch hüfthohen Treibsand, kehren Sie zur Baker Street 221 b zurück und schauen Sie nach, ob sich irgendwas verändert hat. **REDE**n Sie auf jeden Fall immer mit Wiggins. Er ist eine wertvolle Informationsquelle und kennt London so gut wie Holmes. Er könnte Ihnen bei der Laufarbeit hilfreich sein.
- Gehen Sie im Spiel so vor, wie Sie es bei einer echten Ermittlung tun würden. Es wird falsche Fährten geben, unproduktive Spuren und widerspenstige Zeugen. Manchmal wollen Sie vielleicht jemanden treffen oder befragen, der aber gerade nicht von Ihnen getroffen oder befragt werden möchte. Geben Sie nicht auf. Versuchen Sie erst was anderes, kommen Sie dann später wieder. Manche werden vielleicht auch versuchen, Sie hinters Licht zu führen - glauben Sie also nicht alles blind, was man Ihnen erzählt. Bedenken Sie immer, wer Ihnen was erzählt hat, und vergleichen Sie seine Angaben immer mit Ihren eigenen, gesicherten Erkenntnissen.

ANHANG

Im Oktober 1889

In den letzten zwanzig Jahren hat keine Nation die relative Ruhe, die in den internationalen Beziehungen eingekehrt ist, besser ausgenutzt als Großbritannien. Es wurde zur vorherrschenden Macht Europas, pflegte sein profitables Empire, während es zugleich seine Marine stärkte und sich aus den europäischen Wirren dank seiner "Splendid Isolation" leicht heraushalten konnte.

Die anderen Staaten des Kontinents sehen Englands "wohlwollende" Dominanz weniger gerne, und langsam beginnt sich der Duft des soliden Friedens zu verflüchtigen. Respektvolle, enge, zwischenstaatliche Beziehungen beginnen zu bröckeln, weil jeder nach einem taktischen Vorteil sucht, um seine eigenen imperialen Gelüste zu sichern.

In dieser Zeit, wo nur die Macht das Recht bestimmt, werden Waffenforschung und -entwicklung mörderisch vorangepeitscht. Von England bis nach Rußland, von Schweden bis Spanien werden immer mehr und tödlichere Waffen, Kriegsschiffe und Artilleriegeschütze entwickelt und produziert. Die Achtziger Jahre waren schon Zeuge von tödlichen Verbesserungen bei der Schiffsartillerie, bei Handfeuerwaffen (Maxims luftgekühltes Maschinengewehr, das Enfield-Gewehr, die Mark-Revolverreihe) und Sprengstoffen (neue chemische Rezepturen, Verzögerungszünder usw.).

Diese nie dagewesene Ausweitung des internationalen Wettbewerbs zog in Ihrem Kielwasser eine ebenso unerhörte Zunahme bei internationalen Intrigen nach sich - in dem Pulverfaß, das Europa derzeit ist, ein potentieller Zündfunke mit ungeahntem Potential. Inmitten dieser explosiven Atmosphäre ist es nicht überraschend, daß wir unseren Meisterdetektiv in eine Affäre von höchster Geheimhaltungsstufe verwickelt finden.

"Der beste und weiseste Mann, den ich jemals kennengelernt habe"

— John H. Watson, Dr. med., über Sherlock Holmes, in "Das letzte Problem" —

"Was ist es, das wir an Sherlock Holmes so lieben?"

Der verstorbene Edgar W. Smith stellte und beantwortete diese Frage in einem Leitartikel, der zuerst in der Zweiten Ausgabe des "Baker Street Journal" erschien.

"Wir lieben natürlich die Zeiten, in denen er lebte, diese halbvergessenen Zeiten hochnäsiger viktorianischer Illusionen, von Komfort und Zufriedenheit bei Gaslicht, von perfekter Würde und Eleganz. Die Welt hing gefährlich in der Kippe, und grobe Schubser waren in diesen Jahren an der Tagesordnung, aber diejenigen, die sich auf dieser Bühne bewegten, waren sich ganz sicher, daß alles in Ordnung war; daß nichts jemals schlimmer sein würde und daß es gar nicht besser sein könnte...

"Aber da ist noch mehr dran an unseren Gefühlen für Sherlock Holmes als nur Zeit und Raum und das nostalgische Verlangen nach Vergangenem. Nicht nur da und damals, auch hier und heute steht er als Symbol vor uns - als Symbol, wenn Sie so wollen, all dessen, was wir nicht sind, aber gerne wären. Seine Figur ist weit genug entrückt, daß wir uns unseres Wunsches, an seine Stelle zu treten, nicht schämen müssen, und doch ist sie nahe genug, um diesen Wunsch plausibel zu machen. Wir sehen in ihm die beste Verkörperung unseres Dranges, das Böse in den Boden zu trampeln und all das Unrecht wiedergutzumachen, das die Welt schlecht macht. Er ist Sir Galahad und Sokrates, er bringt Abenteuer in unsere langweilige Existenz und ruhige, gerechte Logik in unseren voreingenommenen Verstand. Er ist der Erfolg all unseres Versagens, die mutige Flucht aus unserer Gefangenschaft.

Oder, wenn das eine zu komplexe psychologische Basis für unsere Verehrung ist, sagen wir doch ganz einfach, daß er die Personifizierung von etwas in uns ist, das wir entweder verloren oder nie besessen haben. Denn es ist nicht Sherlock Holmes, der in der Baker Street sitzt, bequem, kompetent und selbstsicher; wir selbst sind es, mit einem unglaublichen Potential an Weisheit, großzügig in der Gegenwart unseres bescheidenen Watson, eines warmen Wohlbehagens bewußt und einer zeitlosen, unvergänglichen Zufriedenheit. Der Sessel im Zimmer ist nahe an den offenen Kamin unserer Herzen gerückt - es ist unser Tabak in dem persischen Pantoffel, und unsere Geige, die so achtlos auf den Knien ruht - wir sind es, die die schweren Schritte auf der Treppe und das Klopfen an der Türe hören. Der Nebel, der draußen wallt, und der beißende Qualm im Inneren haben sich wirklich tief eingefressen, denn wir fühlen sie sogar jetzt. Und die Zeit und der Ort und all die großen Ereignisse sind uns nah und teuer, nicht, weil unsere Erinnerung sie in purer Nostalgie heraufbeschwört, sondern weil sie ein Teil unseres Heute sind.

"Das ist der Sherlock Holmes, den wir lieben - der Holmes, der implizit und ewig in uns allen lebt."

(auszugsweise aus "The Annotated Sherlock Holmes", Hrsg. William S. Baring-Gould)

DAS TEAM

Sherlock Holmes und Dr. Watson wurden erschaffen von Sir Arthur Conan Doyle und erscheinen in seinen Geschichten und Romanen. Die Verwendung der Figuren rund um Sherlock Holmes geschieht hier in Absprache mit Dame Jean Conan Doyle.

Das Geheimnis der tätowierten Rose™ ist das zweite Software-Abenteuer aus der Serie "Die ungelösten Fälle von Sherlock Holmes". Electronic Arts und Mythos Software haben erneut zusammengearbeitet, wie schon beim ersten Abenteuer, dem preisgekrönten "Fall mit dem gezackten Skalpell".

Story und Spieldesign: .... R.J. Berg

Softwaredesign und Programmierung: .... John Dunn und James Ferguson

Entwicklungsleitung: .... David Wood

Entwicklung und Implementierung: .... Jeff Glazier, Troy Harris und John Williams

3D-Grafik: .... Mike Flores

Animation der Figuren: .... Hans Homberg, Thaddeus Neal, Jaime Velasquez, Juan Villescas und Chris Wood

Videoeffekte: .... Greg Humphrey, Miles Marshall und Judy Wood

Technischer Leiter: .... Craig Suko

Leitung Sound und Musik: .... Rob Hubbard

Sounddesigner: .... Marc Farly und David Whittaker

Musik: .... Marshall Crutcher

Produktionsassistenten: .... Jeff Glazier and John Williams

Angeschlossener Produzent: .... Steve Murray

Produzent: .... R.J. Berg

Produkttest-Manager: .... Kurt Hsu

Produkttests: .... Jesse Abney, Sean Baity, Bruce Brand, Nathan Cummins, Fred Dieckmann und Albert Roberson

Produkt-Marketing-Team: .... Jonathan Harris, Dany Brooks und Elizabeth Egan

Dokumentationslayout: .... Anita K. Legg

Art Director Verpackung: .... Corey Higgins

Verpackungsdesign: .... Corey Higgins

Verpackungsillustration: .... Nick Backes

Besonderer Dank an die Baker-Street-Bande: .... Murray Allen, Michael Becker, Luc Barthelet, Beth Comstock, Jeni Day, Phil Engstrom, Bing Gordon und Jerry Newton, für Dienste, die das erforderliche Maß weit überschritten.

Testunterstützung und Lokalisierung

Qualitätssicherung Konfigurationslabor-Koordination: Tony Lam, Bill Kim
Qualitätssicherung Labortechnik: Crispin Hands, D'arcy Gog, Colin Cox, Ted Nugent, Paul Breland
Koordination: Tony Lam
Qualitätssicherung/Tester: Steven Nix
Deutsche Lokalisierung: Bianca Normann
Deutsche Übersetzung: Rolf D. Busch, Thomas Holle
Deutsche Sprachaufnahme: Studio M&S, Frankfurt

Sprecher (englische Version)

Sherlock Holmes: Jarion Monroe
Dr. Watson: Roger L. Jackson
Mrs. Hudson: Coralie Persee
Wiggins: Paul Vincent Black
Toningenieur: Jon Grier
ProTools™-Spezialist: David Cuetter

Einige Photographien zur Verfügung gestellt von der Hulton-Getty-Sammlung
Einige Photographien Copyright 1996 Corbis-Bettman, Verwendung mit Erlaubnis.

General-MIDI-Timbres für Soundkarten auf Basis der Yamaha OPL-2- und OPL-3-Chips produziert von The Fat Man™ und entwickelt von K. Weston Phelan und George Alistair Sanger. Copyright 1993, The Fat Man™

PROBLEME MIT DEM SPIEL?

Wenn Sie bei Installation oder Benutzung Ihrer Software Probleme haben, möchten wir helfen.
Als erstes lesen Sie bitte gründlich die Abschnitte in Ihrem Handbuch, die sich mit der Installation und dem Spielstart befassen. Wenn Sie diesen Anweisungen gefolgt sind und noch immer Schwierigkeiten bei der Installation oder Benutzung der Software haben, helfen Ihnen vielleicht die folgenden Tips bei der Lösung Ihrer Probleme. Bevor Sie einen der Vorschläge umsetzen, vergewissern Sie sich bitte, daß Ihnen die benutzten DOS-Befehle geläufig sind. In Ihrem MS-DOS-Handbuch finden Sie weitergehende Informationen.

TSRs/Gerätetreiber/DOS Shells

Die Abkürzung TSR steht für Terminate Stay Resident. Ein TSR ist ein speicherresidentes Programm, wie z.B. ein Maustreiber oder Disk Cache, das automatisch ausgeführt wird, wenn Sie Ihren Computer von der Festplatte aus starten. Im allgemeinen befinden sich derartige Programme in der Datei **AUTOEXEC.BAT**. Gerätetreiber und DOS Shells werden auch automatisch geladen. Diese sind in Normalfall in der Datei **CONFIG.SYS** zu finden.
Diese TSRs oder Gerätetreiber stören manchmal das Spiel oder verbrauchen wichtigen Speicherplatz, der eventuell vom Spiel benötigt wird. Daher empfiehlt es sich im allgemeinen, daß Sie derartige Programme, Gerätetreiber oder Shells nicht geladen haben, wenn Sie die Software installieren oder ein Spiel beginnen wollen.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie immer noch Probleme mit dieser Software haben, nachdem Sie die gesamte Dokumentation studiert haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt. Electronic Arts hat eine Customer-Service-Abteilung mit Spezialisten, die Ihnen bei allen möglicherweise auftretenden Problemen gerne weiterhelfen. Dieser Kundendienst steht Ihnen während der üblichen Geschäftszeiten unter der Telefonnummer 02408/940-555 zur Verfügung.

Bei den heutigen PCs gibt es Millionen verschiedener Kombinationen von Hardware und Software. Aus diesem Grund müssen Sie sich eventuell auch an den Händler oder Hersteller Ihres Computers wenden, um den PC so zu konfigurieren, damit das Spiel optimal läuft. Wenn Sie anrufen, sollten Sie sich möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten. Falls dies nicht möglich ist, halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat (falls vorhanden).
- Typ und Hardware-Daten Ihres Computers, einschließlich Informationen zur CPU, Sound- und Grafikkarte.
- Typ des Betriebssystems sowie die momentan von Ihnen verwendete Version.
- Typ Ihrer Maus und Ihres Maustreibers (falls vorhanden).
- Inhalt der Dateien **CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT** aus Ihrem C:\-Laufwerk (und von Laufwerk A:, falls Sie versucht haben, eine Bootdiskette zu erstellen).
- Typ Ihres CD-ROM-Laufwerks, CD-ROM-Erweiterungen und Version Ihres Treibers.
- Inhalt des Bildschirms, der nach Eingabe des Befehls MEM/C erscheint.

Sie können uns aber auch unter der folgenden Adresse schriftlich erreichen und die oben genannten Informationen mitschicken. Bitte geben Sie auch eine Telefonnummer an, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH
Customer Service
Pascalstr. 6
52076 Aachen

So erreichen sie uns online:

Worldwide web: http://www.ea.com

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

Eingeschränkte Garantie

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Software-Programm gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Software-Programm bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist

Um nach Ablauf der Garantiefrist in den Genuß einer Ersatzlieferung zu kommen, senden Sie die Original-CD an Electronic Arts GmbH. Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Euroscheck über 25,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift und eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen

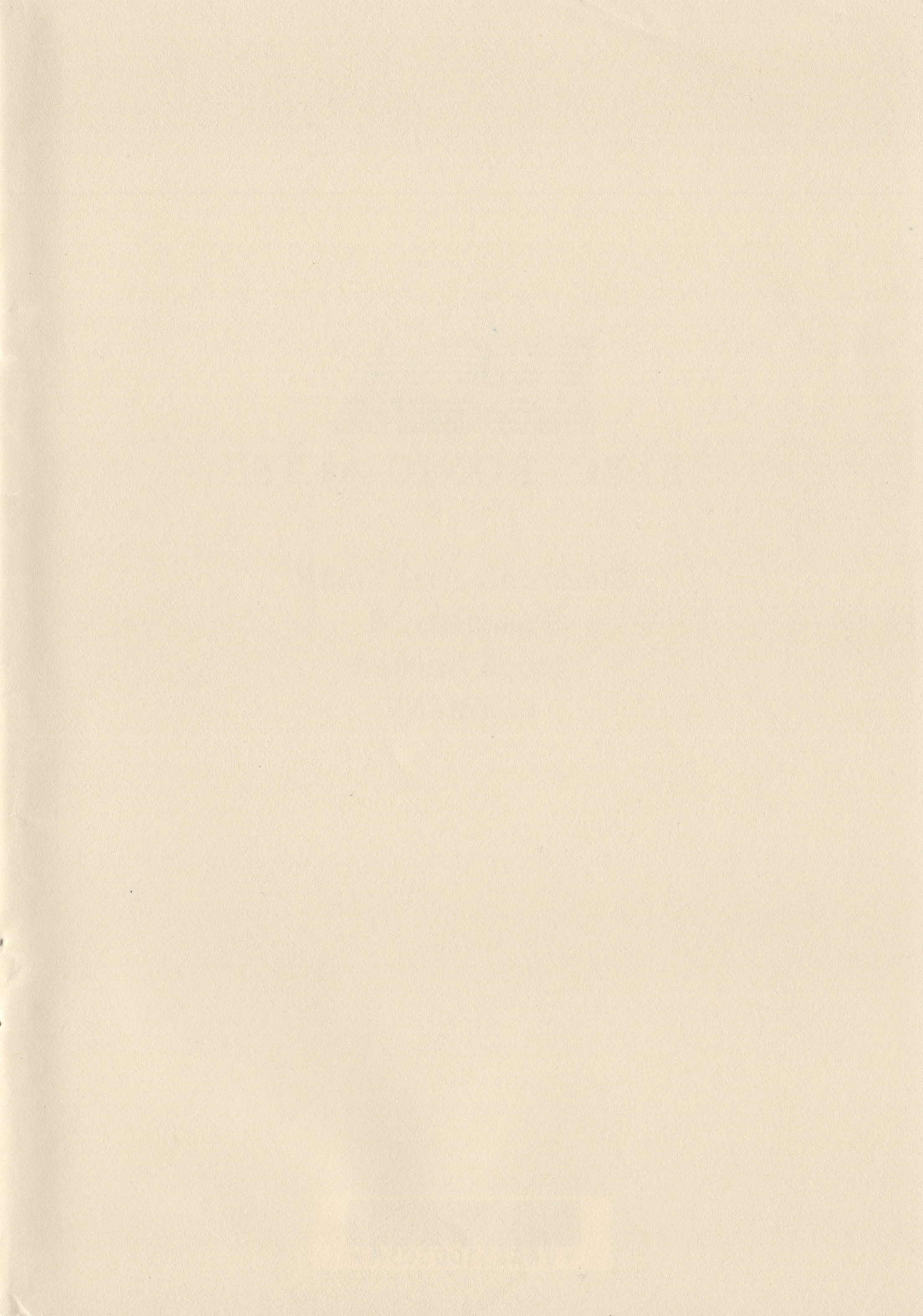
Sollten Sie noch Fragen haben, können Sie uns während unserer Geschäftszeiten unter folgender Telefonnummer erreichen: 0 24 08/9 40 - 5 55.

HINWEIS

HINWEIS

HINWEIS

HINWEIS





Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen
GERMANY

